

# ***RECALLING MEMORY DALAM DRAWING***



**PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS  
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister  
dalam bidang seni, minat utama seni lukis

**Miranti Minggar Triliani  
NIM. 1320713411**

**PROGRAM PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN  
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2015**



Untuk kedua orang tuaku:

*Trismo Widodo & Arty Damayanti*



## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya sendiri, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 17 Agustus 2015

yang membuat pernyataan

Miranti Minggar T.  
1320713411

# RECALLING MEMORY ON DRAWING

Written Project Report

Composition and Research Program

Graduate Program of Indonesia Institute of the Arts Yogyakarta, 2015

By Miranti Minggar T.

## ABSTRACT

Recalling memory is a process to revive the memory of verbal or real comparison, an experience in the past (Drever, 1986). The process of reviving the experiences I've ever experienced is similar to reawaken something that never happened and stored in memory. The resulting reaction into something that gives a sense of traumatic and cause fear and paranoia. This became the basic idea creation to present the aesthetic experience and the impression one gets from the experience of the generation of memory through the work of drawing. Self-portrait, mannequin, mask, building and construction machinery as well as other supporting objects present an option idiom form. Embodiment works using black-and-white tones bring memories through visual idioms embodied in the work of drawing with pencil on paper media.

The method for creating this work refers Hawkins view, which includes: 1. Exploration; to explore ideas and concepts to determine the theme by collecting information, photos or visual references that have similarity with memory; 2. Improvisation; namely by processing the results of exploration using Adobe Lightroom 5.3 software, Camera Raw 7.0, NIK Software Color Efex Pro 4.0 and Adobe Photoshop CS 6 extended; 3. The embodiment; as memory crystallization present in the work of black-and-white drawings with pencil on paper media, and; 4. Evaluation.

The process from getting an idea to the realization of works that represent recalling memory has many step of completion that requires digital processing capability and technical mastery manually. Creation of drawing with the application software in the creation of works, is able to present a new look that combines design and technology that facilitates the design ideas before being applied to the field of paper. Embodiments of the whole work of drawing is expected to become the basis of representation in its delivery to the public.

**Keywords:** Drawing, Memories, Paranoid, Recalling memory

# RECALLING MEMORY DALAM DRAWING

Pertanggungjawaban Tertulis

Program Penciptaan dan Pengkajian Seni

Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2015

Oleh Miranti Minggar T.

## ABSTRAK

*Recalling memory* merupakan proses membangkitkan lagi ingatan secara verbal atau perbandingan nyata, suatu pengalaman di masa lalu (Drever). Proses membangkitkan kembali pengalaman-pengalaman yang pernah dialami adalah sama halnya dengan menimbulkan kembali sesuatu yang pernah terjadi dan tersimpan dalam ingatan. Reaksi yang ditimbulkannya menjadi sesuatu yang memberikan rasa traumatik dan menimbulkan ketakutan serta *paranoid*. Hal ini menjadi ide dasar penciptaan untuk menyajikan pengalaman estetis dan kesan yang didapatkan dari pengalaman pembangkitan ingatan melalui karya *drawing*.

Potret diri, *manequin*, topeng, bangunan dan konstruksi mesin serta obyek pendukung lainnya hadir menjadi pilihan idiom bentuk. Perwujudan karya yang menggunakan tone hitam-putih menghadirkan ingatan melalui idiom-idiom visual yang terwujud dalam karya *drawing* dengan media pensil di atas kertas. Metode penciptaan karya ini mengacu pada pandangan Hawkins yang meliputi; 1. Eksplorasi; dengan menggali ide dan konsep untuk menentukan tema dengan cara mengumpulkan informasi, foto atau referensi visual yang memiliki similaritas dengan ingatan; 2. Improvisasi; yakni dengan melakukan pengolahan hasil eksplorasi ke dalam piranti lunak *Adobe Lightroom 5.3*, *Camera Raw 7.0*, *NIK Software Color Efex Pro 4.0* dan *Adobe Photoshop CS 6 extended*; 3. Perwujudan; sebagai kristalisasi ingatan yang hadir dalam karya *drawing* hitam-putih dengan media pensil di atas kertas, dan; 4. Evaluasi.

Proses tergalinya ide sampai pada perwujudan karya yang merepresentasikan *recalling memory* memiliki tahapan penyelesaian yang memerlukan kemampuan pengolahan digital dan penguasaan teknis secara manual. Penciptaan *drawing* dengan penerapan *software* pada penciptaan karya, mampu menyajikan tampilan baru yang memadukan desain dan teknologi yang memudahkan dalam perancangan gagasan sebelum diterapkan pada bidang kertas. Perwujudan keseluruhan karya *drawing* diharapkan mampu menjadi pijakan representasi dalam penyampaiannya ke publik.

**Kata-kata kunci :** *Drawing*, Kenangan, *Paranoid*, *Recalling memory*

## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah berkat rahmat Tuhan Yang Maha Esa, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan Seni berupa karya, laporan tertulis serta penyelenggaraan pameran ini dengan baik. Sebagai persyaratan untuk mencapai derajat magister di bidang seni serta sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pencapaian selama menempuh pendidikan di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Saya juga mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam Tugas Akhir ini sebagai bentuk penghargaan kepada :

1. Ibuku, Arty Damayanti dan bapakku Trisno Widodo yang telah memberi doa dan dukungannya.
2. Prof. Dr. Djohan, M.Si. selaku Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta.
3. Drs. Anusapati, M.F.A. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
4. Prof. Drs. M. Dwi Marianto, M.F.A., Dr. Edi Sunaryo, M.Sn. dan Drs. Anusapati M.F.A. selaku dosen pengampu penciptaan seni lukis.
5. Dr. Edi Sunaryo, M.Sn. selaku penguji ahli Tugas Akhir.
6. Dr. Dewanto Sukistono, M.Sn. selaku ketua dewan penguji.
7. Segenap dosen, staff dan karyawan Pascasarjana ISI Yogyakarta
8. Rocka Radipa, untuk waktu, dukungan serta bantuannya.
9. Nessya, Tya dan Dyah untuk semangat dan keceriaannya.
10. Kawan sekelas: Irfandi dan Rasul serta kawan-kawan mahasiswa pascasarjana ISI Yogyakarta angkatan 2013, serta semua pihak yang telah ikut membantu dan memberi dukungan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 7 Juli 2015

Miranti Minggar T.

## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah berkat rahmat Tuhan Yang Maha Esa, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan Seni berupa karya, laporan tertulis serta penyelenggaraan pameran ini dengan baik. Sebagai persyaratan untuk mencapai derajat magister di bidang seni serta sebagai bentuk pertanggungjawaban atas pencapaian selama menempuh pendidikan di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Saya juga mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam Tugas Akhir ini sebagai bentuk penghargaan kepada :

1. Ibuku, Arty Damayanti dan bapakku Trisno Widodo yang telah memberi doa dan dukungannya.
2. Prof. Dr. Djohan, M.Si. selaku Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta.
3. Drs. Anusapati, M.F.A. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
4. Prof. Drs. M. Dwi Marianto, M.F.A., Dr. Edi Sunaryo, M.Sn. dan Drs. Anusapati M.F.A. selaku dosen pengampu penciptaan seni lukis.
5. Dr. Edi Sunaryo, M.Sn. selaku penguji ahli Tugas Akhir.
6. Dr. Dewanto Sukistono, M.Sn. selaku ketua dewan penguji.
7. Segenap dosen, staff dan karyawan Pascasarjana ISI Yogyakarta
8. Rocka Radipa, untuk waktu, dukungan serta bantuannya.
9. Nessya, Tya dan Dyah untuk semangat dan keceriaannya.
10. Kawan sekelas: Irfandi dan Rasul serta kawan-kawan mahasiswa pascasarjana ISI Yogyakarta angkatan 2013, serta semua pihak yang telah ikut membantu dan memberi dukungan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 7 Juli 2015

Miranti Minggar T.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
ABSTRACT .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan .....	5
C. Orisinalitas .....	6
D. Tujuan dan Manfaat .....	8
II. KONSEP PENCIPTAAN .....	10
A. Kajian Sumber Penciptaan .....	10
1. Kazuhiko Nakamura “ALMACAN” .....	13
2. Jarek “Khaal” Kubicki .....	17
3. Film <i>Interstellar</i> .....	18
4. Teori Ingatan .....	19
B. Landasan Penciptaan .....	22
1. <i>Drawing</i> .....	22
2. Teori Estetika .....	27
C. Konsep Perwujudan .....	28
1. Konsep bentuk .....	28
a. Pemilihan idiom bentuk .....	28
b. Abstraksi .....	29
c. Rekonstruksi .....	30
d. Penerapan unsur visual .....	30
1). Warna .....	30
2). Garis .....	30
3). Bentuk .....	30
III. METODE PENCIPTAAN .....	32
A. Eksplorasi .....	33
1. Eksplorasi konsepsi .....	33
2. Eksplorasi visual .....	33
3. Eksplorasi media dan teknik .....	35
a. Pensil .....	36
b. Kertas .....	38

c. Penghapus.....	39
d. <i>Cutter</i> dan rautan pensil.....	39
e. Kuas <i>Fan</i> .....	40
f. <i>Casing</i> batang spidol.....	40
4. Eksplorasi estetik .....	41
B. Improvisasi .....	41
C. Perwujudan .....	46
1. Perancangan dengan piranti lunak .....	46
a. Manipulasi foto dan tusir digital.....	46
b. Seleksi dan <i>cropping</i> obyek.....	55
c. <i>Compositing</i> .....	56
d. Pemindahan foto warna ke hitam putih.....	57
2. Pemindahan rancangan ke media kertas .....	58
3. Penerapan arsir dan intensitas terang dan gelap .....	59
4. Sentuhan akhir atau detail .....	63
5. Kemasan karya.....	65
D. Evaluasi .....	68
IV. ULASAN KARYA .....	71
A. Analisa Umum .....	71
B. Deskripsi Karya .....	72
1. Karya 1.....	72
2. Karya 2.....	75
3. Karya 3.....	77
4. Karya 4.....	79
5. Karya 5.....	81
6. Karya 6.....	84
7. Karya 7.....	87
8. Karya 8.....	89
V. PENUTUP.....	91
A. Kesimpulan .....	91
B. Saran-saran .....	92
KEPUSTAKAAN .....	94
LAMPIRAN	

## DAFTAR GAMBAR

Gb. 1.	Karya Miranti Minggar T., <i>Cerita Panjang Kemarin dan Hari Ini</i> , 2009. Pensil di atas kanvas 145 x 300 cm. (each @150x145 cm) (Foto: Taufiq Umar 2009)	6
Gb. 2.	Karya Miranti Minggar T., <i>Sesuatu Itu Rasanya Kecil dan Berulang-ulang</i> , 2009. Pensil di atas kanvas 117x126 cm. (Foto: Dok. Pribadi 2010)	7
Gb. 3.	Karya Kazuhiko Nakamura “ALMACAN”. (Sumber: <a href="http://cdn.emptykingdom.com/wp-content/uploads/2010/04/tower.jpg">http://cdn.emptykingdom.com/wp-content/uploads/2010/04/tower.jpg</a> )	13
Gb. 4.	Film “ <i>The Time Machine</i> ”, sutradara George Pal 1960. (Sumber: <a href="http://www.ulujain.org">www.ulujain.org</a> )	16
Gb. 5.	<i>Setting</i> Victorian dalam Film “ <i>Sherlock Holmes: A Game of Shadow</i> ”, sutradara Guy Ritchie 2011. (Sumber: <a href="http://2.bp.blogspot.com">http://2.bp.blogspot.com</a> )	17
Gb. 6.	Karya Jarek “Khaal” Kubicki. (Sumber: <a href="http://www.sketchoholic.com/khaal">http://www.sketchoholic.com/khaal</a> )	18
Gb. 7.	Cover film <i>Interstellar</i> . (Sumber: <a href="http://img.csfd.cz/files/images/user/profile/158/843/158843392_9c5e44.jpg">http://img.csfd.cz/files/images/user/profile/158/843/158843392_9c5e44.jpg</a> )	19
Gb. 8.	Macam-macam Garis. Sumber : Buku Gambar Bentuk (Rustarmadi: 2005)	25
Gb. 9.	Karya Rosid, Ngahuleung, 150 x 150 cm, akrilik di atas kanvas, 2008. (Sumber: <a href="http://sahabatgallery.wordpress.com">sahabatgallery.wordpress.com</a> )	26
Gb. 10.	Pengolahan foto dengan menggunakan <i>Camera Raw 7.0</i> (Dok.pribadi 2015)	34
Gb. 11.	Pengolahan pencahayaan pada foto dengan menggunakan <i>Adobe Lighroom 5.3</i> . (Dok.pribadi 2015)	35
Gb. 12.	Pensil merk Derwent. (Dok.pribadi 2015)	36
Gb. 13.	Intensitas <i>tone</i> pensil. (Dok.pribadi 2015)	37
Gb. 14.	Pensil dermatograf. (Dok.pribadi 2010)	38
Gb. 15.	Kertas Canson ‘C’ A Grain. (Dok.pribadi 2015)	38
Gb. 16.	Penggunaan penghapus dalam pembuatan efek <i>scratch</i> pada <i>background</i> . (Dok.pribadi 2015)	39

Gb. 17.	<i>Cutter</i> dan Rautan pensil (Dok.pribadi 2015)	39
Gb. 18.	Kuas <i>Fan</i> . (Dok.pribadi 2010)	40
Gb. 19.	<i>Casing</i> batang spidol. (Dok.pribadi 2015)	40
Gb. 20.	Karya Rocka Radipa, Cakrakala, 2014, 30x40x30 cm, <i>Stainlessstell laser cut</i> (Foto: Rocka Radipa 2014)	42
Gb. 21.	Posisi <i>strip light</i> di studio. (Foto: Yoga Rianda Hernawan 2014)	43
Gb. 22.	Hasil foto. (Dok. Pribadi: 2014)	43
Gb. 23.	Suasana sesi pemotretan. (Foto: Ahmad Zainudin 2015)	44
Gb. 24.	Perbedaan hasil sesi pemotretan. (Dok. Pribadi 2015)	45
Gb. 25.	<i>Beauty retouch</i> dengan menggunakan <i>clone stamp tool</i> . (Dok. Pribadi 2015)	50
Gb. 26.	Hasil tusir menggunakan <i>clone stamp tool</i> . (Dok. Pribadi 2015)	50
Gb. 27.	Proses <i>dodging burning</i> dengan <i>Adobe Photoshop</i> . (Dok. Pribadi 2015)	51
Gb. 28.	Pengaktifan <i>NIK Color Efex Pro</i> pada <i>software Adobe Photoshop</i> . (Dok. Pribadi 2015)	52
Gb. 29.	Penggunaan filter <i>Cross Processing</i> pada <i>software NIK Color Efex Pro</i> untuk tonal kulit. (Dok. Pribadi 2015)	53
Gb. 30.	Proses pengolahan ketajaman foto dan <i>vignetting</i> dengan <i>Adobe Lightroom 5.3</i> . (Dok. Pribadi 2015)	54
Gb. 31.	Perbedaan hasil sebelum dan sesudah proses tusir dan pengeditan tahap awal. (Dok. Pribadi 2015)	54
Gb. 32.	Proses seleksi objek dengan menggunakan <i>polygonal lasso tool</i> (Dok. Pribadi 2015)	55
Gb. 33.	Proses <i>compositing</i> dengan menggunakan <i>layer blending</i> . (Dok. Pribadi 2015)	56
Gb. 34.	Proses pengeditan citraan dari yang berwarna menjadi hitam putih/ <i>BW</i> dengan menggunakan <i>Adobe Lightroom 5.3</i> . (Dok. Pribadi 2015)	57
Gb. 35.	Tahap 1 penggabungan karbon sesuai dengan ukuran karya. (Foto: Nessya F. 2015)	58
Gb. 36.	Tahap 2 pelekatan karbon dan cetakan desain pada kertas. (Foto: Nessya F. 2015)	59

Gb. 37.	Penggunakan tissue sebagai tatakan tangan saat mengarsir. (Dok.pribadi 2015)	60
Gb. 38.	Pensil merk <i>Derwent</i> (Foto: Miranti Minggar 2015)	61
Gb. 39.	Pensil merk <i>Staedtler</i> (Foto: Miranti Minggar 2015)	61
Gb. 40.	Pensil merk <i>Derwent</i> seri <i>ONYX</i> strip hijau. (Foto: Miranti Minggar 2015)	62
Gb. 41.	Proses penerapan arsir. (Dok.pribadi 2015)	62
Gb. 42.	Proses membersihkan residu pensil. (Dok.pribadi 2015)	63
Gb. 43.	Proses pendetailan. (Foto: Moch. Arifin 2015)	64
Gb. 44.	Proses penyemprotan <i>fixative</i> . (Foto: Miranti Minggar 2015)	64
Gb. 45.	<i>Frame</i> dari dua tangkup mika akrilik. (Foto: Miranti Minggar 2015)	65
Gb. 46.	Pigura minimalis tanpa <i>mat board</i> . (Foto: Miranti Minggar 2015)	67
Gb. 47.	Pigura <i>scrap frame</i> . (Foto: Miranti Minggar 2015)	67
Gb. 48.	Pigura minimalis <i>multiframe</i> dengan <i>matboard</i> . (Foto: Miranti Minggar 2015)	68
Gb. 49.	Karya Miranti Minggar T., <i>Membangun Kultur</i> , pensil di atas kertas 112 x 110 cm, 2015. (Dok. Pribadi 2015)	72
Gb. 50.	Karya Miranti Minggar T., <i>Agustus</i> , pensil di atas kertas 70 x 100 cm, 2015. (Dok. Pribadi 2015)	75
Gb. 51.	Karya Miranti Minggar T., <i>Judge Your Self</i> , pensil di atas kertas 112 x 110 cm, 2015. (Dok. Pribadi 2015)	77
Gb.52.	Karya Miranti Minggar T., <i>Future</i> , pensil di atas kertas 150 x 112 cm, 2015. (Dok. Pribadi 2015)	79
Gb. 53.	Karya Miranti Minggar T., <i>My Father</i> , pensil di atas kertas 146 x 110 cm, 2015. (Dok. Pribadi 2015)	81
Gb. 54.	Karya Miranti Minggar T., <i>Putaran</i> , pensil di atas kertas @ 12, 7 x 17,8 cm, 2015. (Dok. Pribadi 2015)	84
Gb. 55.	Karya Miranti Minggar T., <i>Unlocked</i> , pensil di atas kertas @ 13 x 18 cm, 2015. (Dok pribadi 2015)	87
Gb. 56.	Karya Miranti Minggar T., <i>Mask</i> , pensil di atas kertas @ 25 x 35 cm dan 30 x 37 cm, 2015. (Dok pribadi 2015)	89

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Pemahaman saya seringkali terbatas ketika mengalami pengulangan ingatan lampau yang terus menerus saat dekat dan melihat suatu benda. Parfum misalnya, ketika saya mencium parfum *Johnson Blossom*, saat itu juga saya terbawa oleh ingatan ketika saya berumur 9 tahun dimana ibu saya berada di bandara Juanda, dan tangisan yang berusaha kami sembunyikan di bulan agustus setiap tahun hingga usia saya menginjak 18 tahun. Tak hanya pada parfum, namun juga terjadi ketika saya melihat tumpukan foto keluarga, boneka, baju hingga lagu.

15 Mei 2015. 27 tahun sudah saya hidup, dan pengalaman pengulangan ingatan itu terus terjadi sampai sekarang. Saya pernah berusaha mengabaikan itu semua dan menganggapnya sebagai sesuatu yang tidak perlu dirisaukan. Tapi yang terjadi lambat laun justru menimbulkan ketakutan ketika berhadapan dengan benda-benda “pembangkit ingatan” tersebut. Saya menghindari lagu-lagu nostalgia, menghindari bau parfum tertentu, enggan ke tempat tertentu dan berbagai hal-hal lain yang membangkitkan memori saya. Terlintas dalam benak saya: “Apakah orang-orang lain juga mengalami hal serupa dengan saya?”

Setiap orang pasti memiliki *memory* atau ingatan, baik ingatan jangka panjang maupun jangka pendek, baik kenangan yang selalu diingat ataupun kenangan yang ingin dilupakan dalam kapasitas yang beragam tiap personal. Semua kenangan yang terekam dalam otak merupakan artefak sejarah diri selama hidup. Kenangan adakalanya menjadi teror hidup ketika kita berusaha



menghilangkan potongan kenangan tersebut. Kadang juga ingin dilupakan dari benak apabila tidak mengenakan perasaan. Namun tak jarang pula, dan bahkan sebaliknya, justru ingin dihidirkannya kembali. Kadang juga ingatan menimbulkan paradoksial, justru kenangan indah dapat berdampak sangat menyakitkan dan harus dibuang jauh-jauh. Usaha menghilangkan kenangan yang tidak diinginkan dengan cara melupakan dan menghindar berubah dan bermetamorfosis menjadi semacam *phobia* akan penanda kenangan-kenangan/ jejak-jejak ingatan tersebut. Penanda inilah yang mendorong saya untuk mengawali penciptaan karya *drawing* sebagai upaya visual untuk berdamai dengan masa lalu.

*Memory* atau ingatan merupakan kemampuan yang berhubungan dengan kemampuan untuk menerima atau memasukan (*learning/encoding*), menyimpan (*retention/storage*) dan menimbulkan kembali (*remembering/retrieval*) hal-hal yang telah lampau.

*It is often useful to separate out three aspects of any memory system: encoding, the processes whereby information is registered; storage, the maintenance of information over time; and retrieval, which refers to the accessing of the information by recognition, recall or implicitly by demonstrating that a relevant task is performed more efficiently as a result of prior experience. Encoding is typically studied by varying the nature of the material and /or the way that it is processed during learning. The effect of levels of processing is a good example of this, where processing the visual characteristics of a word leads to a much poorer subsequent recall or recognition than processing it in terms of meaning. Baddeley, (2004:7)*

Ingatan yang telah lama terlupa terkadang muncul seiring dengan adanya penanda peristiwa dalam kenangan tersebut. Penanda menghadirkan *setting* dari sebagian yang mewakili seluruh ingatan dalam bentuk memori eksplisit. Memori

eksplisit dimaknai sebagai jenis memori yang dimanifestasikan dalam pengingatan atau pengenalan, dimana kita secara sadar mengingat masa lalu. Penanda yang dimaksudkan dapat membangkitkan dan menghadirkan kembali rekaman ingatan penulis yang telah lampau dalam kehidupan dapat berupa lirik lagu, musik, film, aroma parfum, tulisan, dsb.

*Recall memory* dalam psikologi ingatan merupakan proses membangkitkan lagi ingatan secara verbal atau perbandingan nyata, suatu pengalaman di masa lalu. Membangkitkan kembali pengalaman-pengalaman yang pernah dialami, sama halnya dengan menimbulkan kembali sesuatu yang pernah terjadi dan tersimpan dalam ingatan. *Recall memory* juga memiliki makna sebagai suatu prosedur tes eksperimental bagi penelusuran proses memori di mana subjek harus memproduksi bahan yang dipelajari sebelumnya, seperti yang dituliskan sebagai berikut:

*Recall memory: A technique of evaluating memory in terms of the amount of learned material that can be correctly reproduced, as in an essay exam or in producing a list words. Recall can be tested immediately after learning or after various delay intervals also called recall test. APA dictionary (2006:775)*

*Recall* sendiri dimaknai sebagai sebuah proses pemanggilan kembali atau mengingat informasi dalam memory. Arthur & Emily (2010:800). Kemampuan ingatan secara sempit dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menerima atau memasukkan kesan-kesan, menyimpan kesan-kesan itu dan kemudian mengeluarkan kembali kesan-kesan yang pernah diterima. Drever (1960:165) dalam Walgito (2003:145) berpendapat:

*Memory: in abstract and most general sense, that characteristic of living organism, in virtue of which what they experience leaves behind effect*



*which they have a history, and that history is recorded in themselves; than characteristic which underlines all learning, the essential feature of which is retention; in a narrow sense it covers recall and recognition what we call remembering but there may be learning without remembering. Drever, (1960:165).*

Untuk mengetahui apa kemampuan memori lebih lanjut , harus memahami bagaimana daya ingat itu bekerja, dengan demikian dapat memahami mengapa hanya sedikit orang yang mempunyai kemampuan memori baik. Menurut Mahesh Kapadia (2003:5) daya ingat akan bekerja pada empat tahap: (1) Daya ingat mengenai sesuatu, (2) Kesan yang tinggal di daya ingat, (3) Daya ingat yang dapat menyimpan kesan, (4) Daya ingat yang dapat menyimpan apa yang perlu disimpan. Ingatan manusia itu terbatas, kadang-kadang manusia tidak dapat mengingat secara tepat seperti apa adanya, tidak lengkap, bahkan sering yang ditimbulkan kembali tidak cocok dengan keadaan yang sebenarnya, sehingga apa yang ditimbulkan kembali merupakan hal yang palsu.

Ingatan yang demikian luas tidak memungkinkan untuk saya telusuri satu per satu, tapi terminologi ingatan telah menyediakan ragam bentuknya secara kategoris yang dapat memberikan beberapa contoh dari psikologi ingatan sebagai bahan kajian dan observasi. Saya mengangkat *recall memory* dengan konsep ingatan semasa kecil dan merealisasikannya dalam karya *drawing* hitam-putih, mengingat kenangan menjadi sesuatu kegelisahan yang selalu ada dan banyak yang harus diungkapkan lebih dari sekedar ingatan saja. *Drawing* hitam- putih sebagai wujud visual dipilih karena warna hitam-putih mampu mewakili sisi gelap dan sisi terang manusia. *Drawing* menjadi pilihan saya karena secara teknis,

proses pengerjaannya relatif praktis. Sementara kertas sebagai media saya pilih karena serat kertas lebih lembut dibandingkan dengan serat kanvas.

Kenangan-kenangan semasa kecil selalu hadir dalam benak saya terkadang menimbulkan suasana hati yang bermacam-macam. Marah, senang, sedih yang semuanya dapat dirasakan sekaligus saat saya *flashback* ke ingatan masa lampau. Figur manusia yang beberapa menggunakan foto diri saya sendiri, bangunan, mesin menjadi *subject matter*. Foto diri sebagai ungkapan diri pribadi saya hadirkan bersama objek lain seperti bangunan dan mesin sebagai perumpamaan susunan kenangan yang sudah terbangun kokoh. Objek pendukung lain seperti burung, kupu-kupu, dan objek imajiner yang lain saya gunakan sebagai penguat keberadaan objek utama sebagai kristalisasi ingatan atau kenangan yang saya hadirkan dalam karya.

## **B. Rumusan Ide Penciptaan**

Ide dasar penciptaan adalah bagaimana menghadirkan kembali pengalaman estetis dan kesan yang didapatkan dari pengalaman pembangkitan ingatan, melalui medium seni lukis. Ingatan dan kegelisahan yang ditimbulkannya menjadi sesuatu yang bersifat pribadi yang terkadang berusaha dirahasiakan oleh sebagian orang. Ingatan-ingatan yang memberikan rasa traumatik menimbulkan ketakutan yang tidak jelas dan menghantui perasaan. Masalah subyektifitas seperti ini yang sering terjadi pada saya dan bermuara pada persoalan lainnya yang timbul dan dijadikan sebagai rumusan masalah dalam rencana tugas akhir, yakni antara lain :

1. Bagaimana *recaling memory* diwujudkan menjadi karya seni?

2. Bagaimana proses pemilihan idiom bentuk figur-figur manusia dan mesin ke dalam karya *drawing*?
3. Bagaimanakah proses visualisasi figur-figur manusia dan mesin dalam *drawing* ?

### C. Orisinalitas

Orisinalitas atau keaslian menjadi unsur penting dalam penciptaan karya seni. Orisinalitas dimaknai sebagai sifat karya yang serba baru menurut konsep atau bentuk dan temanya, sehingga ada perbedaan dengan karya-karya lainnya. Susanto (2002:81). Landasan penilaian keaslian karya dapat ditinjau dari nilai-nilai dasar, yaitu: nilai penampilan (*appearance*) atau nilai wujud yang menghasilkan karya seni. Nilai ini terdiri dari nilai bentuk dan nilai struktur. Nilai kedua adalah nilai isi (*content*) yang terdiri dari nilai pengetahuan (kognisi), nilai rasa, intuisi, atau bawah sadar manusia, nilai gagasan, dan nilai moral, nilai sosial, nilai religi dan seterusnya. Nilai ketiga adalah nilai pengungkapan (*presentation*) yang dapat menunjukkan nilai bakat pribadi seseorang, nilai ketrampilan, dan nilai medium yang dipakai. Sumardjo (2000:140).



**Gambar 1.** Karya Miranti Minggar T., *Cerita Panjang Kemarin dan Hari Ini*, 2009, pensil di atas kanvas 145 x 300 cm (each @150x145 cm).  
(Foto: Taufiq Umar 2009)

*Mannequin*, bangunan, figur manusia dan potret yang saya angkat dalam karya ini sebelumnya sudah saya hadirkan pada karya-karya saya terdahulu. Hanya saja dalam penciptaan karya kali ini saya menambahkan unsur mesin yang belum saya angkat pada karya-karya sebelumnya.



**Gambar 2 . Karya** Miranti Minggar T., *Sesuatu Itu Rasanya Kecil dan Berulang-ulang*, 2009.  
Pensil di atas kanvas 117x126 cm.  
(Foto: Dok. Pribadi 2010)

Keaslian karya yang termuat pada rencana penciptaan yang saya buat terletak pada pemaknaan kembali foto-foto, imaji-imaji dan karya yang sudah

ada, kemudian digubah dalam wujud karya *drawing*. Potret diri, figur manusia, akar-akar, liku-liku *labyrinth*, mesin, rel kereta api, tengkorak manusia, gedung-gedung yang mewakili kondisi saya dengan mengedepankan kegelisahan dan perasaan traumatik sebagai akibat dari *recalling memory*.

#### **D. Tujuan dan Manfaat**

Penciptaan karya yang saya buat bertujuan untuk merepresentasikan kembali ingatan dalam wujud karya *drawing*. Saya menggunakan koleksi portofolio fotografi saya yang sudah ada dan digabungkan dengan beberapa obyek lain yang diolah melalui piranti lunak *Adobe Lightroom 5.3*, *Camera Raw 7.0*, *NIK Software Color Efex Pro 4.0* dan *Adobe Photoshop CS 6.0 extended*. Karya yang sudah diolah tersebut, saya beri makna baru untuk menyatakan gagasan. Karya yang saya buat kesemuanya diolah karya melalui proses desain terlebih dahulu. Langkah awal yang saya lakukan adalah dengan memilih foto pribadi dengan pose dan ekspresi yang sesuai dengan konsep saya, dan mengunduh serta memilih beberapa citraan di internet, kemudian diolah dengan menggunakan piranti lunak *Camera Raw 7.0*, setelah diatur kontras dan eksposurnya, kemudian hasil olahan digital tadi diolah kembali dengan piranti lunak *Adobe Photoshop CS 6.0*, kemudian digabungkan dan disimulasi dengan ukuran karya yang dikehendaki. Desain olahan digital tersebut dipindah di media kertas dengan teknik *drawing* menggunakan pensil.

Proses olah digital dan penciptaan serta hasil karya yang saya buat bertujuan antara lain sebagai berikut:

1. Untuk merepresentasikan *recalling memory* dalam visual *drawing*.

2. Memilih dan mengangkat figur-figur manusia dan mesin sebagai representasi dan metafor ingatan.
3. Membuat karya *drawing* objek figur manusia dan mesin dengan *tone* hitam-putih.

Manfaat penciptaan ini secara umum adalah mempertanyakan kembali sesuatu yang sudah dianggap sebagai bentuk kemapanan dan menjadi konvensi umum. Saya juga berharap melalui karya seperti ini dapat memberikan informasi dan pengingat bagi orang lain yang memiliki persamaan pengalaman seperti saya. Visualisasi karya dengan tampilan yang saya hadirkan dalam wujud *drawing*, diharapkan bisa lebih mengena dan mampu menyadarkan bahwa proses karya cipta seni tidak dengan cara mudah atau instan serta melalui tahapan penguasaan teknik, pengamatan dan eksplorasi.

